



OFICINA ESPAÑOLA DE
PATENTES Y MARCAS

ESPAÑA

⑪ N.º de publicación: ES 2 047 436

⑫ Número de solicitud: 9200123

⑬ Int. Cl.º: G07F 17/34

⑭

SOLICITUD DE PATENTE

A2

⑮ Fecha de presentación: 10.04.91

⑯ Fecha de publicación de la solicitud: 16.02.94

⑰ Fecha de publicación del folleto de la solicitud: 16.02.94

⑱ Solicitante/es: Gestión de Patentes y Marcas-
Gespamar, S.L.
Alfonso Gómez 6
Madrid, ES

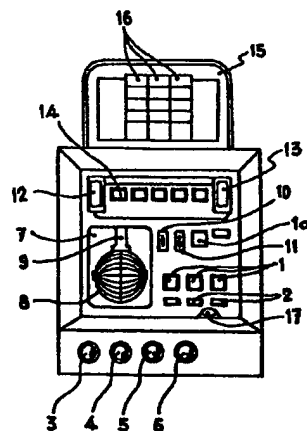
⑲ Inventor/es: García de Marina Cruz, Jesús

⑳ Agente: Cobas Barrios, Luis

㉑ Título: Máquina de juego recreativa y de azar.

㉒ Resumen:

Máquina de juego recreativa y de azar.
La máquina es del tipo de las que incorporan un grupo de multiproyectores (1) capaz de determinar en cada jugada una combinación susceptible de premio, un comodín (1a) transpasable en determinadas circunstancias a la combinación principal mediante respectivos pulsadores (2) y un bombo de lotería (8) para premios de consolación, y centra sus características en la incorporación de otros dos pulsadores (10) y (11), con indicaciones de "alto" y "bajo", y un marcador numérico lineal (14) donde aparece el premio obtenido, estando este marcador lineal (14) enmarcado por dos ventanillas (12) y (13), en una de las cuales aparece automáticamente un dígito, mientras que en la otra lo hace cuando se actúa sobre uno u otro de los pulsadores (10) y (11), determinando un aumento o disminución del premio.



DESCRIPCION

Objeto de la invención

La presente invención se refiere a una máquina de juego, concretamente a una máquina recreativa y de azar, de las que suministran a los jugadores premios en metálico, máquina que ha sido concebida y estructurada en orden a potenciar las posibilidades de premio para el jugador, y, en consecuencia, para que resulte más atractiva frente a este último.

Antecedentes de la invención

Son conocidas máquinas recreativas, que funcionan mediante la introducción de una moneda o un grupo de monedas y que incorporan un juego de ventanas o multiproyectores de imágenes, generalmente en número de tres, donde en cada jugada aparecen tres figuras que establecen una combinación susceptible de premio para el jugador. Evidentemente en máquinas de este tipo la participación del jugador en el desarrollo y resultado final de la jugada es nula.

Al objeto de incrementar la participación del jugador en el desarrollo del juego, son conocidas también máquinas que, con las mismas ventanas o multiproyectores anteriormente citados, incorporan además una ventana o multiproyector complementario, constitutivo de una especie de "comodín", que en un determinado momento puede sustituir a cualquiera de las imágenes o figuras de la combinación principal, actuando sobre uno de los pulsadores previstos al efecto y correspondientes a cada uno de los multiproyectores de la combinación principal, de manera que en determinadas circunstancias el jugador tiene la opción de modificar dicha combinación principal y no premiada, tratando de conseguir otra combinación que se encuentre incluida en la tabla de premios.

Siempre dentro de esta línea de aumentar las probabilidades de premio para el jugador, son también conocidas máquinas que, partiendo de la estructura anteriormente expuesta, incorporan además un bombo de lotería que también en determinadas circunstancias puede ofrecer un premio de consolación al jugador.

Descripción de la invención

La máquina de juego recreativa y de azar que la invención propone constituye un nuevo avance en esta línea de oferta al jugador de una mayor participación y una mayor posibilidad de premios.

De forma más concreta, a partir de tal estructuración, la máquina que se preconiza centra sus características en el hecho de que incorpora además medios para la modificación del premio inicialmente obtenido, compuestos por dos pulsadores mediante cuyo accionamiento selectivo y en combinación con el premio obtenido, así como también con cifras que aparecen aleatoriamente en ventanas asociadas, permiten modificar por defecto o por exceso dicho premio inicial.

De forma más concreta en una zona de variación de premio la máquina incorpora tres columnas de casillas, con colores, signos o símbolos diferentes, que se corresponden con los colores, signos o símbolos que aparecen en los pulsadores de las ventanas multiproyectoras de la combinación principal, y mediante cuyo accionamiento se selecciona una determinada columna que puede

dar lugar a una variación del premio inicialmente obtenido.

Específicamente los citados medios de modificación del premio, concretamente los mandos situados en la zona central en el panel, incorporan las indicaciones de "alto" y "bajo", colaborando con estos mandos un marcador numérico lineal, en una de cuyas casillas se ilumina el premio obtenido en la combinación ganadora cuando su valor queda comprendido entre ciertos límites intermedios. En los extremos de este marcador se establecen sendas ventanillas, en una de las cuales aparece automáticamente un dígito mientras que en la otra y al pulsar cualquier de los dos mandos citados, se proyecta otro dígito que puede ser de valor superior o inferior al de la primera ventanilla extrema, determinando y aumento o disminución del premio.

Descripción de los dibujos

Para complementar la descripción que se está realizando y con objeto de ayudar a una mejor comprensión de las características del invento, se acompaña a la presente memoria descriptiva, como parte integrante de la misma, de una hoja única de planos en la con carácter ilustrativo y no limitativo y en su única figura se ha representado esquemáticamente y en alzado frontal una máquina de juegos recreativa y de azar realizada de acuerdo con el objeto de la presente invención.

Realización preferente de la invención

A la vista de esta figura puede observarse como la máquina de juego que se preconiza, como cualquier máquina convencional de este tipo, está constituida por un mueble formado por dos cuerpos, consistentes en una peana inferior y el cuerpo superior que conforma la propia máquina, el cual consta de un frontal ocupado totalmente por la puerta, y que conforma el tablero de juego, en el que se sitúan las tres ventanas (1) ó multiproyectores de imágenes o figuras que componen el plan de ganancias y el correspondiente comodín (1a), situando en posición inferior los correspondientes tres pulsadores (2) con indicación de colores, juegos, figuras y/o cifras, y que permiten jugar con el comodín (1a) para tratar de obtener jugada de premio; en una posición inferior se sitúan cuatro botones correspondientes; (3) para jugar con el bombo (8) de lotería; (4) para si se desea cobrar el premio obtenido; (5) para una combinación de doblar el premio y (6) para iniciar la jugada, con lo que es posible acumular el dinero depositado en el monedero (17) para partidas posteriores si ha introducido una moneda de mayor valor que la primaria, o si ha introducido varias monedas.

En una posición lateral se ha dispuesto una ventana (7) a través de la cual se ve un bombo de lotería (8) dotado de un conducto (9) por el que después de un giro completo se ve caer una bola. En este caso, dicha combinación de lotería se puede jugar cuando en cualquier de las ventanas (1) se indique, accionando el pulsador (2) correspondiente, proporcionando un premio de consolación.

A partir de esta estructuración básica y convencional, una característica particularmente importante de la presente máquina consiste en la disposición de dos pulsadores (10) y (11), en la zona central de la pantalla, con la indicación de

"alto" o "bajo", respectivamente, y en una posición superior un marcador línea (14) con varios espacios en que se inscriben centradamente uno o más valores de premios, presentando en los extremos de dicho marcador sendas ventanas (12) y (13). En estas condiciones, si el jugador obtiene premios de 200, 300 ó 400 Pt, la cantidad queda iluminada en uno de los espacios centrales (14); automáticamente entra en funcionamiento el marcador numérico izquierdo (12) deteniendo en una cifra comprendida entre 1 y 9; en este momento el jugador puede optar por cobrar su premio, o por continuar la jugada pulsando uno de los botones (10) alto u (11) bajo; mediante luces se indica en el espacio correspondiente central del marcador lineal (14) el premio que se juega, el que obtendría en caso de acertar, situado a la derecha del premio primario o el que obtendría en caso de perder, situado a la izquierda de dicho premio primario, en estas condiciones, al pulsar cualquier de los botones (10) u (11), entra en funcionamiento el marcador numérico (13) situado a la derecha del lineal (14) deteniéndose en una cifra comprendida entre 0 y 9; si la cifra obtenida en este marcador es superior a la indicada en el marcador izquierdo (12) y el jugador pulsó "bajo", el jugador cobra el premio situado a la izquierda del primario, de valor inferior, si por el contrario acierta, consigue el premio iluminado situado a la derecha del primario de valor superior. El jugador puede optar en este momento por cobrar o volver a jugar y así sucesivamente poder alcanzar el premio máximo y en caso contrario cobrar un premio de consollación mínimo previamente establecido.

Por otro lado, si el jugador ha obtenido un premio máximo, podrá optar por cobrar o jugar una combinación de colores, juegos, figuras y/o cifras.

Para ello en la parte superior de la máquina se ha previsto un panel (15) con el plan de ga-

nancias, en el que incorpora tres columnas de diferentes colores (16), o juegos, figuras y/o cifras.

Para ello en la parte superior de la máquina se ha previsto un panel (15) con el plan de ganancias, en el que incorpora tres columnas de diferentes colores (16), o juegos, figuras y/o cifras, correspondientes a lo establecido en los pulsadores (2) en cuyas columnas (16) se detallan los premios preestablecidos para esta combinación.

En estas condiciones, si el jugador ha obtenido un premio máximo podrá optar, como se ha dicho anteriormente a jugar la combinación de colores, juegos, figuras y/o cifras, para ello dicho jugador elegirá a voluntad una columna (16) mediante su correspondiente botón (2), de idéntico color, juego, figuras y/o cifras, una vez pulsado, la máquina sortea los premios de la columna (16) seleccionada, y se ilumina el obtenido. Automáticamente la máquina pagará dicho premio.

Finalmente, es de destacar que la máquina lleva incorporado un mecanismo de "doble" o "nada", que permite al jugador doblar o perder los premios obtenidos en combinaciones ganadoras, que no superen 10 veces el importe del premio de la partida, lo cual se realiza pulsando el botón (5) destinado a doblar, con lo que la máquina proporciona automáticamente la combinación que puede doblar o anular lo jugado.

No se considera necesario hacer más extensa esta descripción para que cualquier experto en la materia comprenda el alcance de la invención y las ventajas que de la misma se derivan.

Los materiales, forma, tamaño y disposición de los elementos serán susceptibles de variación, siempre y cuando ello no suponga una alteración a la esencialidad del invento.

Los términos en que se ha descrito esta memoria deberán ser tomados siempre con carácter amplio y no limitativo.

REIVINDICACIONES

1. Máquina de juego recreativa y de azar, que siendo del tipo de las que comprenden un mueble con monedero y panel frontal de juego en el que aparecen tres ventanas o multiproyectores de imágenes, determinantes de combinaciones susceptibles de premio, una ventana o multiproyector complementario constitutivo de un comodín trasladable a cualquiera de los multiproyectores de la combinación principal con la colaboración de respectivos botones pulsadores, para modificar dicha combinación principal, un bombo de lotería para premios de consolación y un pulsador de doble o nada cuyo resultado aparece en una ventana asociada, esencialmente se caracteriza porque incluye otros medios para la modificación del premio inicialmente obtenido, materializados en dos pulsadores (10) y (11), preferentemente situados en la zona central del panel y con indicaciones de "alto" y "bajo" o similares, colaborando con dichos pulsadores (10) y (11) un marcador lineal (14) enmarcado por dos ventanillas extremas (12) y (13), habiéndose previsto que en el citado mar-

cador numérico lineal (14), concretamente en una de sus casillas, se ilumine el premio correspondiente a la combinación ganadora obtenida en el juego de multiproyectores correspondientes a la combinación principal (1), apareciendo en una de las ventanillas extremas (12) automáticamente un dígito, mientras que en la ventanilla (13) aparece un segundo dígito al accionar cualquier de los pulsadores (10) y (11) citados.

2. Máquina de juego recreativa y de azar, según reivindicación primera, caracterizada porque incorporada además, preferentemente en la zona superior de su cabezal, un sector de variación de premio en el que participan tres columnas de casillas (16), en correspondencia con los tres multiproyectores (1) de la combinación principal, estando dichas casillas (16) interlacionadas con los tres pulsadores (2) de sustitución del cambio del comodín (1a), de manera que el accionamiento de uno de estos pulsadores (2) determina la selección de la columna de casillas (16) correspondiente, lo que puede dar lugar a una variación del premio inicialmente obtenido.

2 047 436

